Ajuda AppleScript

Noções Básicas

Sobre o AppleScript

Ao usar o seu Mac você perceberá que algumas tarefas serão realizadas repetidamente. O AppleScript permite que se escreva scripts e aplicativos capazes de automatizar tarefas repetitivas.

O AppleScript é uma linguagem de roteirização integrada ao OS X. Você pose usar o AppleScript para criar atalhos, automatizar tarefas repetitivas ou até mesmo para criar aplicativos que lhe economizarão grande quantidade de tempo. O AppleScript deixa você controlar os aplicativos roteirizáveis.

Um script AppleScript é composto por comandos em inglês que executam ações em objetos. Alguns exemplos de ações são: "open" (abrir), "close" (fechar) ou "get name of" (obter o nome de). Alguns exemplos de objetos: um aplicativo, uma janela ou um ajuste de preferência.

Um script pode controlar um ou mais aplicativos. Para ser roteirizável, um aplicativo deve definir os termos que você utiliza em seus scripts. No OS X estão incluídos diversos aplicativos roteirizáveis.

Os scripts também podem controlar aplicativos através de uma rede para que você possa automatizar tarefas em mais de um computador.

Na verdade, você tem utilizado o AppleScript sem saber. Muitas das funções do sistema e dos aplicativos são, na verdade, scripts de AppleScript que são ativados de dentro de um aplicativo. Por exemplo, neste sistema de ajuda, sempre que se clicar em um link que abre um aplicativo ou um arquivo, essa ação é realizada por um script do AppleScript.

TEMAS RELACIONADOS

Como funciona o AppleScript
Sobre o Editor AppleScript
Sobre o idioma do AppleScript
Recursos sobre o AppleScript na Internet
Ambiente de desenvolvimento do AppleScript Studio

Noções Básicas

Sobre o Editor AppleScript

O Editor AppleScript é um aplicativo de roteirização fácil de usar, que pode ler, escrever, gravar e salvar scripts do AppleScript.

A seguir listamos alguns recursos do Editor AppleScript:

- Interface unificada e fácil de usar
- Localização e substituição de termos nos textos dos scripts
- Ajuste automático de instruções de script longas
- Permite que você desfaça várias ações.

- Roteiros de menu de atalhos que agilizam a composição do texto
- Suporta serviços de aplicativos
- Permite que você acesse scripts de aplicativos usando a Paleta Biblioteca
- Fornece um Assistente de Roteiro para ajudá-lo a completar as instruções
- Fornece o histórico de resultados e de registro de eventos, assim você pode examinar o que está acontecendo em um script

TEMAS RELACIONADOS

Sobre o idioma do AppleScript
Ambiente de desenvolvimento do AppleScript Studio

Noções Básicas

Crie scripts do AppleScript

Você não precisa saber nada sobre programação para aproveitar os recursos do AppleScript. Na verdade, você não precisa escrever nem uma palavra de um script. Existem centenas de scripts de AppleScript úteis incluídos no OS X que você pode começar a usar e milhares disponíveis na web.

Se desejar aprofundar-se um pouco mais, você pode usar os scripts existentes e adaptá-los às suas necessidades com pequenas modificações.

Mas é claro que você obterá mais vantagens ao criar seus próprios scripts de AppleScript. Aprender a escrever scripts permitirá que você crie ferramentas úteis e automatizações que lhe farão economizar tempo e tornarão seu trabalho mais produtivo.

Você pode modificar ou criar seus próprios scripts com o Editor AppleScript, o qual fornece um ambiente simples no qual escrever os seus scripts. Todos os exemplos da Ajuda AppleScript foram feitos usando o Editor AppleScript.

- Abra o Editor AppleScript.

  Digite o seguinte texto na janela do Editor AppleScript.

  ```
  say "Welcome to AppleScript!"
  ```

  Clique em executar.

TEMAS RELACIONADOS

Sobre o Editor AppleScript
Ambiente de desenvolvimento do AppleScript Studio

Noções Básicas

Como funciona o AppleScript

O AppleScript funciona enviando mensagens, chamadas "eventos Apple". Quando você executa um script, o AppleScript envia eventos Apple ao sistema ou aos aplicativos que realizam os comandos.

Em muitos casos os aplicativos ou o sistema darão um resultado ao AppleScript. Por exemplo: se o script enviar solicitação a um aplicativo para obter o nome de um objeto, o aplicativo retornará o nome. Se o comando não pode ser executado, talvez o aplicativo ou o AppleScript gerem uma mensagem de erro. É possível ver os resultados encontrados no Editor AppleScript.

Geralmente, você não precisa estar ciente da mecânica dos Eventos Apple. O AppleScript realiza tudo isso em segundo plano. Você apenas necessita escrever e executar seus scripts.

TEMAS RELACIONADOS

Sobre o AppleScript
Sobre o idioma do AppleScript

Sobre os applets

O script salvo como aplicativo é chamado de aplicativo AppleScript, ou applet. Os Applets são executados automaticamente quando são abertos e realizam os comandos do script. Os Applets podem ser pequenas funções contendo apenas alguns comandos ou aplicativos complexos contendo milhares de linhas.

Os Applets podem ser salvos como editáveis ou como somente para execução. Um applet editável ainda contém o texto do script, de forma que ele pode ser editado e recopilado em qualquer momento. Para editar ou alterar um applet, arraste-o para o ícone do Editor AppleScript. Quando você salva um script como "somente para execução", a parte do texto editável é removida e o arquivo não pode mais ser editado ou recopilado.

Para editar um applet que foi salvo como editável, abra o arquivo no Editor AppleScript ou em outro aplicativo de edição do AppleScript. Os applets precisam de um controlador “em execução”, que começa a executar o script quando se abre o applet.

- Este exemplo mostra um controlador “em execução”.

```
on run
        --first command
        --second command
end run
```

TEMAS RELACIONADOS

Sobre os droplets
Tipos de arquivo do AppleScript

Sobre scripts compilados

Um script compilado é um arquivo AppleScript em um formulário editável, que se pode ler e editar no Editor AppleScript ou em outro programa de edição do AppleScript.

O Editor AppleScript é exibido ao se abrir um script compilado, mas os comandos não são executados automaticamente. Isso permite que você realize qualquer tipo de alteração no script sem precisar executá-lo realmente. Você então pode

compilar o script, que lê e converte o texto todo em código AppleScript no arquivo. O script compilado pode ser executado. Um script compilado possui a extensão de arquivo .scpt.

Quando você salva o arquivo como script compilado, o texto ainda permanece no arquivo junto ao código. É possível, portanto, editar o script compilado novamente a qualquer momento.

TEMAS RELACIONADOS

Sobre os applets
Sobre os droplets
Tipos de arquivo do AppleScript

Sobre os droplets

Um droplet é um script de AppleScript que se executa quando você arrasta arquivos ou pastas para cima de seu ícone e os solta. O script realiza ações nos arquivos ou pastas.

Assim como os applets, um droplet pode ser salvo como editável ou como somente para execução. Um droplet editável ainda contém o texto do script, de forma que pode ser editado e recopilado em qualquer momento. Para editar ou alterar o droplet, arraste-o até o ícone do Editor de Scripts. Quando você salva um script como "somente para execução", a parte do texto editável é removida e o arquivo não pode mais ser editado ou recopilado.

Os droplets precisam de um controlador "on open", que começa a executar o script quando se abre o droplet. O controlador "on open" possui um parâmetro que contém a lista dos itens que foram arrastados para o droplet. Parte do script droplet examina a lista e a outra parte age nos itens. A menos que o droplet seja projetado para atuar em um único item, deve conter um loop repetido que interage com os itens da lista, executando ações em cada um deles alternadamente.

- Veja abaixo um exemplo de um controlador de droplet com o "on open" e a lista de parâmetros.

```
on open (theItemsDropped)
        --first command
        --second command
end open
```

TEMAS RELACIONADOS

Sobre os applets
Sobre scripts compilados
Tipos de arquivo do AppleScript

Utilize os dicionários do AppleScript

Para saber quais comandos e objetos você pode usar para controlar um aplicativo, consulte o dicionário do aplicativo. Um dicionário contém um conjunto de termos que são entendidos por um aplicativo.

É possível visualizar um dicionário de aplicativo no Editor AppleScript selecionando o aplicativo na janela Biblioteca ou

arrastando o ícone do aplicativo para o ícone do Editor AppleScript.

Os termos de um dicionário são organizados em grupos de termos relacionados denominados "conjuntos". Comandos e objetos são grafados com o texto em negrito.

---

1. No Editor AppleScript, escolha Janela > Biblioteca.
2. Na janela Biblioteca, clique duas vezes no nome do aplicativo desejado.
3. Selecione um conjunto ("suite").

   Os termos do conjunto ("suite") e suas respectivas descrições são exibidas.

A linguagem AppleScript é organizada em categorias diferentes:

- Conjuntos Grupos de termos relacionados. No Dicionário do Editor AppleScript, os conjuntos são exibidos na primeira coluna, designados por uma letra "S" de cor laranja.
- Comandos: solicitam uma ação ou um resultado. Comandos, também chamados de "eventos", são exibidos na segunda coluna e são designados por uma letra "C" de cor azul (também chamados de evento).
- Classes: Objetos roteirizáveis. A descrição de classe lista as propriedades e elementos existentes na classe. As classes são exibidas na segunda coluna, e são designadas por uma letra "C" de cor roxa azulada.
- Propriedades: Objetos que contem valores. As propriedades são exibidas na terceira coluna e são designadas por uma letra "P" de cor roxa azulada.
- Elementos: Objetos contidos em outros objetos. Por exemplo, um parágrafo pode conter várias palavras. Os elementos podem aparecer na terceira coluna, sinalizados por uma letra "E" de cor laranja.

TEMAS RELACIONADOS

Definições de classe
Definições de comando
Use o AppleScript para comandar aplicativos

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide: Referência de Comandos
Guia AppleScript Language Guide: Referência de Classe

Noções Básicas

Solucione Problemas

Se estiver tendo um problema ao usar o AppleScript, consulte os seguintes temas para obter informações sobre como solucionar o problema.

Se ocorrer um erro quando um usuário clicar em Cancelar na caixa de diálogo Escolher da Lista

Se sua ação de pasta está sendo acionada inesperadamente

Se o seu script não reconhecer um disco

Definições de classe

Uma definição de classe descreve as propriedades e elementos de um objeto roteirizável. Uma classe pode ser comparada a um substantivo de uma instrução e a definição de classe é como a definição do dicionário para um substantivo.

Geralmente, uma definição de classe em um dicionário AppleScript começa com o termo, em negrito, seguido de uma pequena descrição do termo na mesma linha.

A isso segue-se uma lista de todos os elementos ou objetos que pertencem a, ou que constituem o objeto roteirizável. Uma lista de elementos não está sempre incluída em todas as definições de classe, pois alguns objetos roteirizáveis contêm outros objetos roteirizáveis e alguns não.

A definição de classe termina com uma lista de propriedades ou qualidades do objeto roteirizável e seus valores.

Uma entrada de propriedade começa com o nome da propriedade, seguida de:

- Uma descrição do formato de dados no qual o valor da propriedade está armazenado,como por exemplo: inteiro (número), ponto (lista de dois números), sequência de caracteres (dados textuais) e booleano (verdadeiro ou falso)
- Um indicador de tipo opcional, [r/o], o qual indica que o valor da propriedade é "somente para leitura", ou seja, que apenas pode ser lido e não alterado.
- Breve descrição da propriedade

Se um objeto possui uma forma plural você pode referir-se a mais de um objeto.

Se um objeto possui uma lista de elementos, ele contém outros objetos. O nome do elemento, que você pode usar em seu script, aparece em negrito. O texto normal descreve como referir-se ao elemento.

Os objetos podem ter propriedades. Os nomes de propriedades aparecem em negrito. O texto normal descreve o tipo de valor que contém a propriedade, tal como uma cadeia de caracteres. As propriedades podem ser um valor constante ou uma lista de constantes. Um script pode obter o valor e definir uma propriedade a menos que esta possua "[r/o]" (somente-leitura) após a sintaxe.

TEMAS RELACIONADOS

Definições de comando
Definições de objeto
Comandos do AppleScript
Utilize os dicionários do AppleScript

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide: Referência de Classe

Definições de comando

Os comandos são termos do AppleScript que executam ações. Os comandos no dicionário AppleScript são exibidos na coluna central e designados por uma letra "C" de cor azul. A definição de um comando inclui uma breve descrição sobre o

que ele faz e sobre a sua sintaxe. A sintaxe é o modo pelo qual você escreve o comando em um script. A sintaxe pode incluir várias partes.

As palavras em negrito são os termos que você utiliza em uma instrução. Você deve escrever estes termos exatamente como eles aparecem no dicionário.

As palavras de cor azul indicam as informações que devem ser fornecidas por você. Por exemplo, você pode identificar um objeto ou uma variável que você tenha definido.

Comandos algumas vezes possuem partes opcionais, que aparecem entre colchetes. Você não tem que utilizá-las em uma instrução.

TEMAS RELACIONADOS

Definições de classe
Utilize os dicionários do AppleScript
Definições de evento
Definições de objeto

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide: Referência de Comandos

Definições de evento

Uma definição de evento descreve um verbo ou comando usado para destinar uma ação a um objeto roteirizável. Os eventos são as ações ou verbos nos quais os objetos podem executar ou participar.

Geralmente, uma definição de evento começa com o termo seguido de uma breve descrição na mesma linha.

Isso é seguido por uma lista de quaisquer parâmetros usados na execução do comando. Os parâmetros opcionais são incluídos em colchetes, os parâmetros solicitados não.

Cada entrada de parâmetro começa com o nome do parâmetro seguido por uma descrição do formato de dados usado e termina com uma breve descrição.

A definição de um comando inclui uma descrição breve (o texto sublinhado) sobre o que realiza o comando e sua sintaxe. A sintaxe é o modo pelo qual você escreve o comando em um script. A sintaxe pode incluir várias partes.

As palavras em negrito são os termos que você utiliza em uma instrução. Você deve escrever estes termos exatamente como eles aparecem no dicionário.

As palavras em texto normal indicam as informações que você fornece. Por exemplo, você pode identificar um objeto ou uma variável que você tenha definido.

Comandos algumas vezes possuem partes opcionais, que aparecem entre colchetes. Você não tem que utilizá-las em uma instrução.

Os comandos atuam nos objetos. A definição de um objeto mostra a sintaxe para a identificação do objeto, incluindo o seu nome e uma breve descrição (texto sublinhado). A classe de um objeto determina certas características de um objeto, tais como os comandos que você pode utilizar com o objeto.

TEMAS RELACIONADOS

Eventos de banco de dados

Definições de classe
Definições de comando
Definições de objeto
Como funciona o AppleScript

Definições de objeto

Os comandos atuam nos objetos. A definição de objetos no dicionário AppleScript exibe a sintaxe para identificar o objeto, incluindo o nome e uma breve descrição do objeto (texto sublinhado). A classe de um objeto determina certas características de um objeto, tais como os comandos que você pode utilizar com o objeto.

Se um objeto possui uma forma plural você pode referir-se a mais de um objeto.

Se um objeto possui uma lista de elementos, ele contém outros objetos. O nome do elemento, que você pode usar em seu script, aparece em negrito. O texto normal descreve como referir-se ao elemento.

Os objetos podem ter propriedades. Os nomes das propriedades aparecem em negrito e na cor azul. O texto em azul que não estiver em negrito descreve o tipo de valor que a propriedade contém, tal como uma seqüência de caracteres. As propriedades podem ser um valor constante ou uma lista de constantes. Um script pode obter o valor de uma propriedade e pode definir o valor de uma propriedade, a não ser que a propriedade possua “[r/o]” (somente-leitura) após a sintaxe.

TEMAS RELACIONADOS

Use o AppleScript para comandar aplicativos
Definições de comando
Definições de classe
Diga a um objeto o que deve fazer
Utilize os dicionários do AppleScript

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide: Referência de Classe
Guia AppleScript Language Guide: Propriedades

Declarações Se

Uma instrução “if” é um comando executado apenas quando determinadas condições são satisfeitas. Cada instrução “if” contém uma expressão booleana que é avaliada como verdadeira ou falsa. Os comandos contidos na instrução “if” são executados apenas se o valor da expressão booleana é verdadeiro. A instrução “if” termina com um “end if” Por exemplo:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
end if
```

Na instrução acima, se a expressão booleana é verdadeira (a quantidade recebida é maior do que 100), então os comandos dentro da instrução “if” são executados. Se a expressão booleana é falsa, os comandos não são executados.

A instrução “if” também pode ser construída com uma instrução else. Tal combinação é conhecida como uma instrução if-then-else. Por exemplo:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
else
        set memberStatus to "general"
end if
```

Na instrução acima, se a primeira expressão Booleana é verdadeira (a quantia recebida é maior do que 100), então os comandos da primeira parte da instrução são executados. Se a primeira expressão booleana for falsa, serão executados os comandos da segunda parte da instrução (os que aparecem depois de "else").

Você pode aninhar as instruções umas nas outras para trabalhar com várias condições.

Para obter mais informações sobre as instruções “if” do AppleScript, consulte o guia AppleScript Language Guide.

TEMAS RELACIONADOS

Declarações de repetição
Definições de comando
Ajuste variáveis no AppleScript
Valores constantes

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide - If

Comandos básicos

Declarações de repetição

Você pode utilizar as instruções “repeat” para realizar tarefas várias vezes, dependendo das condições. Uma instrução repetitiva continua a executar um grupo de instruções em um loop até que uma condição seja satisfeita e o loop seja concluido. Você pode aninhar as instruções “repeat” umas nas outras para responder a várias condições.

O AppleScript possui uma gama de instruções “repeat” que pode responder a diferentes condições.

---

repeat (forever)

Repete continuamente em um loop. Use uma instrução sair para abandonar o loop.

```
repeat
        -- statement
        -- statement
        if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

---

repeat (número) times

Repete por um determinado número de vezes.

```
repeat 5 times
        -- statement
        -- statement
```

```
end repeat
```

---

repeat while

Repete enquanto a condição especificada for "true" (verdadeira).

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat until

Repete até que a condição especificada for "true" (verdadeira).

```
set x to 1
repeat until (x = 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat with (variável) from (valor inicial) to (valor final)

Define a variável para o "startValue" (valor inicial) e incrementa a variável cada vez que completa o loop. A repetição acaba quando a variável alcança o "stopValue" (valor final).

```
repeat with x from (5) to (25)
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

---

repeat with (variável) in (lista)

Define a variável para o primeiro item da lista. A cada passo através do loop a variável é definida como o próximo item. A repetição acabará quando todos os itens da lista tenham sido utilizados.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in myList
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

Para saber mais sobre as instruções "repeat" no AppleScript, consulte o guia AppleScript Language Guide.

TEMAS RELACIONADOS

Declarações Se
Ajuste variáveis no AppleScript

Valores constantes

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide - repeat

Comandos básicos

Valores constantes

Uma constante é uma palavra reservada do AppleScript que contém um valor predefinido. O AppleScript contém inúmeras constantes que você pode usar para obter informações sobre objetos, executar comparações ou fazer cálculos aritméticos. Os aplicativos e outros objetos podem definir suas próprias constantes. Essas constantes são definidas nas definições de classe de valor.

Para visualizar o valor de uma constante, cole o seguinte exemplo no Editor AppleScript e depois clique em Executar. Clique em Resultado para visualizar o valor da constante.

O resultado também é uma constante. É uma constante de script que referencia o valor retornado por um comando.

```
obter a data atual
```

A seguir listamos outros exemplos de constantes:

- Constantes aritméticas: pi
- Constantes boolianas: verdadeiro, falso
- Constantes de data e hora: minutos, horas, dias, semanas
- Constantes de sequência de caracteres: retorno, espaço, tab
- Constantes de script: qualquer coisa, aplicativo atual, ele, eu, valor ausente, meu, resultado

Para obter mais informações sobre as constantes do AppleScript, consulte o guia AppleScript Language Guide.

TEMAS RELACIONADOS

Ajuste variáveis no AppleScript
Definições de objeto
Definições de classe
Definições de evento

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide - constantes

Comandos básicos

Ajuste variáveis no AppleScript

Uma variável é um recipiente criado dentro de um script que é usado para armazenar um valor. Ao criá-la, você pode especificar um nome para a variável, o qual também é conhecido como um identificador. Quando um script é executado, você pode colocar um valor na variável, acessar o valor ou modificá-lo. As variáveis duram somente enquanto os scripts estão em execução. Quando um script é finalizado, o valor é perdido.

- Esses exemplos mostram como especificar um único identificador e atribuir um valor a ele.

```
set myVar to "153"

set x to "Quarterly Reports"

set x to false
```

Para visualizar como os valores são armazenados em uma variável, cole esses exemplos no Editor do AppleScript e depois clique em Executar. Em seguida, clique em Resultado para visualizar o valor armazenado na variável.

Para saber mais sobre as variáveis do AppleScript, consulte o guia AppleScript Language Guide.

TEMAS RELACIONADOS

Valores constantes
Declarações Se
Declarações de repetição

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide - variáveis

Comandos básicos

Especifique a localização de um aplicativo

Os aplicativos no Mac OS X são agrupados como “pacotes”. Um pacote é um diretório especial que contém pastas e arquivos que compõem o aplicativo. Por esta razão, os comandos “path to” e “info for” definidos nas adições padrão talvez retornem resultados diferentes para os diferentes aplicativos do Mac OS X.

Se você usa o comando “path to” para um aplicativo, o caminho geralmente termina com “.app”. Extensões de arquivo podem não ser exibidas como parte do nome do arquivo no Finder, mas mesmo assim você pode usar extensões para identificar um arquivo em um roteiro.

Se você usa o comando “info for” para obter informações sobre um aplicativo, a propriedade Pasta do resultado é geralmente “true” (verdadeiro). É possível obter mais informações sobre o arquivo e seu nome usando propriedades adicionais do resultado, como extensão oculta, nome da extensão ou nome exibido.

TEMAS RELACIONADOS

caminho para
informações sobre
Refira-se a pastas, arquivos e discos
escolher aplicativo
Comandos de roteirização do Finder

Comandos do Finder

Refira-se a pastas, arquivos e discos

O AppleScript permite que se refira a certas pastas padrão, arquivos e discos pelo nome, sem incluir o caminho. O

AppleScript pode identificar a localização desses itens como a pasta Documentos, mesa, pasta pessoal e disco de inicialização.

- Este exemplo mostra como referir-se a uma pasta em especial usando seu nome em um script.

```
set x to the path to the desktop folder
```

TEMAS RELACIONADOS

Refira-se ao Finder nos scripts
caminho para
informações sobre
Comandos de roteirização do Finder

Comandos do Finder

Refira-se ao Finder nos scripts

Para usar os comandos do Finder, você direciona os comandos para Buscar em uma instrução tell da mesma forma que direciona os comandos para os aplicativos.

- Veja um exemplo da utilização da instrução tell em um script. A instrução “tell” direciona o número de função de janelas para “Finder.app”.

```
tell application "Finder.app"
        return the number of windows
end tell
```

TEMAS RELACIONADOS

Finder
Diga a um objeto o que deve fazer
Refira-se a pastas, arquivos e discos
Definições de objeto
Comandos de roteirização do Finder

ABRIR

Guia AppleScript Language Guide - Especificadores de objeto

Comandos do Finder

Comandos de roteirização do Finder

Aqui estão alguns comandos que você pode utilizar com o Finder:

ativar

arquivo de atalho

lista atalhos

arquivo de aplicativo

alinhar

fechar

coluna

Computador-objeto

contiver

copiar

contar

tamanho dos dados

apagar

janela da mesa

mesa

disco

arquivo de documento

duplicar

ejetar

esvaziar lixo

existe

arquivo

informações do arquivo

buscar

Finder

janela do Finder

pasta

obter

opções de visualização do ícone

janela de informações

arquivo de localização da Internet

item

opções de visualização de lista

fazer

mover

mover janela da pasta para

abrir

pacote

caminho para

preferências

janela preferências

imprimir

encerrar

Refira-se a pastas, arquivos e discos

Refira-se ao Finder nos scripts

mostrar

selecionar

definir

ordenar

lixo

atualizar

janela

Comandos padrões de adição de roteirização

As adições de roteirização adicionam vários comandos úteis que você pode incluir nos seus scripts.

adicionar itens de pasta a

sinal sonoro

escolher aplicativo

escolher cor

escolher arquivo

escolher nome de arquivo

escolher pasta

escolher da lista

escolher URL

informações da área de transferência

fechar acesso

fechar janela da pasta de

data atual

atraso

resposta à caixa de diálogo

monitor

exibir caixa de diálogo

fazer script de shell

transferir

item FTP

obter eof

informações sobre

discos de lista

pasta de lista

carregar script

montar volume

deslocamento

abrir para acesso

abrir localização

abrir pasta

caminho para

caminho POSIX

número aleatório

leitura

arredondar

executar script

diga

componentes de roteirização

definir eof

definir a área de transferência como

definir volume

armazenar script

resumir

atributo do sistema

hora para GMT

carregar

URL

escrever